

EPYX®
COMPUTER SOFTWARE

TEMPLE of APSHAI TRILOGY™

INSTRUCTION MANUAL

LA TRILOGIE DU TEMPLE D'APSHAI

MANUEL D'INSTRUCTION



The Temple of Apshai Trilogy



Table of Contents

Introduction	2
The Oracle of Apshai	
The One Minute Adventurer	5
Five Steps to the Gates of Apshai	
Thirteen Ways to Stay Healthy	
The Rules of Apshai	9

La Trilogie du Temple d'Asphai

Table des matières

Introduction	26
L'oracle d'Apshai	
Pour démarrer tout de suite	29
Cinq étapes vers les portes d'Apshai	
Treize moyens pour rester en vie	
Les règles d'Apshai	33

Package Contents

The DunjonMasters here at Epyx have decreed that each special computer system package contain everything you need to enjoy and fully appreciate the rich and terrifying fantasy adventure the Temple Trilogy's three realms have in store: *The Temple of Apshai*, *The Upper Reaches of Apshai* and *The Curse of Ra*.

Game Disk: Contains the three *Temple of Apshai* Trilogy computer adventures: *The Temple of Apshai*, *The Upper Reaches of Apshai* and *The Curse of Ra*. If you purchased a Commodore/Atari version, each side of the disk contains a complete version of the game for each computer system. *Side 1* is for the Commodore and *Side 2* is for the Atari.

Apshai Command Card: The *Apshai Command Card* provides you with a handy «at-a-glance» reference card of all the special Commands for moving, fighting and looting treasure in the three Trilogy realms. In addition, the Command Card also offers special joystick and mouse control instructions for the computer system indicated on the card.

The Book of Apshai: This *Book of Apshai* offers a complete testament of legends, lore and fascinating background information on the classic *Temple of Apshai Trilogy*. Here you will find step-by-step instructions for quickly mastering the «Rules of Apshai». The «Thirteen Ways to Staying Healthy» reveals secret teachings and advice on surviving in the dungeons. And the chilling «Oracle of Apshai» calls forth adventurers of every realm to destroy the evil power fo the *Curse of Ra*. You'll also find complete detailed descriptions of each room and Level within the three Trilogy realms—all 568 of them to be exact—in «*The Scrolls of Apshai*». *The Book of Apshai* offers you, the serious adventurer, a complete testament of fantasy.

IBM or Macintosh Apshai Guide: If you purchased an IBM PC or Apple Macintosh version, a special «handbook» has been included that will contain important operating system and game play instructions.



The Oracle of Apshai

The Sphinx is drowsy,
Her wings are furled:
Her ear is heavy,
She broods on the world.
«Who'll tell me my secret.
The ages have kept?—
I awaited the seer
While they slumbered and slept...
—Ralph Waldo Emerson



You are a lone adventurer, strong of sinew and keen of blade and mind. Your senses must be sharp as the talons of an eagle, to warn you of swift dangers. You must be strong. Only the stoutest of constitutions will stand against the rigors of the journey that lies ahead. Yet, you must be subtle. Only a deep mind can fathom the mysteries to be unfolded. Sometimes, when strength falters, only sleight of hand will save you.

Yet all will not be darkness. At times your quick wit with a wandering monster or cleverness in parlay with the Innkeeper will greatly advance your course. Such is intelligence. Logic will also be indispensable to you.

In the end, when all visible resources are depleted, you will fall back upon ego—the well of the self which is man's last reserve.

I could tell you tales of horror and madness, but this would not serve. The *Trilogy of Apshai*, like truth and beauty, cannot be told. You must experience to know. The ear is to listen, the heart is to feel, the soul is to know. These three are the simple truths of Apshai.

So the realms of Apshai are three: first, the *Temple*; second, the *Upper Reaches*; and last, *The Curse of Ra*. Of these three I can only say that the first is a depth of blackness—its evil power lashes viciously at those who dare to enter its very heart. To survive, you war like spirit must be raised to a fever pitch. The second knows tragedy, and the sage laugh that turns away from terror and horror. It also knows the path of the spirit, shown by the priests. And the third is a place of blinding sand and mazy rooms which are the sancturary of the Sphinx—the spirit, the last mystery.

To fight or flee, such will be your dilemma in the *Temple of Apshai*. It's said the Minotaur of Crete knew of such mazes. Therein you will meet creatures hard and soft—carrion beasts and the foul leech. Therein, it is said, lie gems of many colors, and healers such as the lilly. Of the friends you meet, natural and unnatural, some may help you on your way. You can speak with some of them in this place of many tongues.

«No cross, no crown» was said by the religious in ancient times. The price of glory is pain. Your mark of courage will be your body, laced with wounds and battered by blows. You will need salves and elixirs to heal yourself after combatting the monsters of the Temple.

Within the *Apshai Temple* there is a compression of experience. Time seems to slow as you tread the massive halls, their sheer number presenting a veil to the senses. Then a creature lunges at you, and time stops. For this realm, sharpen your sword well. Gather treasure, but know that the journey to the Altar of Ra, in the third realm, is long.

After the eternal horrors of the Temple, you will seek respite in the second realm, the *Upper Reaches*. You will still find struggle, but it will wear a different face, of both comedy and tragedy. Instead of blood on monsters you'll find ketchup on a chicken. Can the Gods be crazy, or are they laughing at you? The effort of combat will now bring you to your knees, as you struggle onward.

In the *Upper Reaches* you will find «Benedic's Monastery», and «Merlis the Mage». These places of prayer and magic spells may help show you the way. You will find old bones which lay where they fell, daggers still clutched in skinless hands.

Here, the tearing of limbs by rabid monsters has left spirits crazed in the night. The dead cannot sleep and the living cannot awaken from their nightmares. The simple souls who sought to strive and gain are now caught in eternal anguish.

Many before you welcomed death by flame, by sword, by sand. But you must go onward into the third realm, *The Curse of Ra*.

How long can you endure? This you will know in the third realm. Here is a place where wealth of the senses is transcended by a greater importance. For, it is said, only the Secret of Ra can relieve the curse that afflicts those here on land.

You will pass the «Well of Forever». You will meet creatures of the desert—scorpions, jackals, the dust wraith. Sand storms will dim the glitter of diamonds. Beyond the Sphinx is the Pyramid.

When your travail is greatest, think of Ozymandias:

I met a traveler from an antique land
Who said: Two vast and trunkless legs of stone
Stand in the desert... Near them, in the sand,
Half sunk, a shattered visage lies...

And on the pedestal these words appear:
«My name is Ozymandias, King of Kings.
Look on my works, ye mighty, and despair!»
Nothing beside remains. Round the decay
of that colossal wreck, boundless and bare
The lone and level sands stretch far away.

—Percy Bysshe Shelley



But, no grip of hand is surety against every terror, or poison. The truest heart may fail when it sees the blackness of the dungeon, or itself.

All that lies before you cannot be foretold, even by the Oracle. I can tell you that the greatest adventure lies not in the din of sword on shield, or in the rapacious hoard of silver and diamond. Nor in the gleam of distant sunsets, or the firm visage of mailed warriors who guard ancient kingdoms. It lies within. Within Apschai. Within you.

I knew. The quest was to begin.



The One Minute Adventurer

If you cannot resist the lure of the dungeon, and must rush forth, these **Loading Instructions** and the **Five Steps to the Gates of Apschai** will help you survive for at least a «one minute....».

Loading Instructions

Listed below are loading instructions for the **Commodore 64/128**, the **Apple II** systems (IIe, IIc and II Plus) and **Atari Computers**, 800 series. Special loading instructions for the **Apple Macintosh** and the **IBM PC, PC XT and PC jr** are included either on the back of the **Apschai Command Card** or in a special booklet that may be included in your package, if you purchased one of these versions of *The Temple of Apschai Trilogy*.

Apple II©

- Set up your Apple II Home Computer as shown in the owner's manual.
- Plug in your joystick as shown in the owner's manual.
- Insert the **Temple of Apschai Trilogy** disk into the disk drive with disk label facing up.
- Turn on the computer.

Atari© Home Computer

- Set up your Atari Home Computer as shown in the owner's manual.
- Plug your joystick into **Port One**.
- Turn on the Atari disk drive.
- Insert the **Temple of Apschai Trilogy** disk into the disk drive with the **Atari** disk label facing up.
- Turn on the computer.

Commodore 64™/128™:

- Set up your Commodore 64 Home Computer as shown in the owner's manual. **For Commodore 128**: Set the system to **C-64 Mode**.
- Plug your joystick into **Port Two**.
- Turn on the computer and the disk drive or cassette player.
- To load cassette, hold down **SHIFT**, then press **RUNSTOP** whilst holding **SHIFT**. Start the tape as prompted. When each section has **LOADED** press the **SPACE** bar.
- Insert the **Temple of Apschai Trilogy** disk into the disk drive with the **Commodore** disk label facing up.
- Type: **LOAD «*»**, **8,1** and press the **RETURN** key.

Commodore 64™/128™: With Fast Load Cartridge

- Make sure your computer is turned off.
- Insert the **Fast Load Cartridge** in the cartridge slot of your computer. **For Commodore 128**: Set the system to **C-64 Mode**.
- Insert the **Temple of Apschai Trilogy** disk into the disk drive with the **Commodore** disk label facing up.

- Turn on the computer and the disk drive.
- Hold down the Commodore key [C=] and press the **RUN/STOP** key to quickly load your game.

Five Steps to the Gates of Apshai

Once you've properly loaded **The Temple of Apshai Trilogy** disk, the time has come for you to set out upon your personal fantasy adventure into the fabled dungeons of Apshai.

- 1 Select a Character:** The **Innkeeper** menu screen will appear first. Have the «Innkeeper» select a character for you. Select **C>** from the menu.
- 2 Name the Character:** The following **Character Screen** list the **attributes** of the adventure character selected for you. Name your character and type in his (or her!) name. (A name can be up to 12 characters long). Press **RETURN**.
- 3 Purchase Weapons and Armor:** After you've named the character, the next **Innkeeper Screen** summarizes your character and lists his Weapons, Armor and amount of Silver. A menu of choices are listed at the bottom of the screen. Select any one, and a new Innkeeper «Purchase» screen will greet you and ask you for what you're willing to offer.
- 4 Haggling:** the retail prices for the Innkeeper's «adventureware» are listed at the bottom of the Purchase screen. If you're in a hurry, you can go ahead and pay «retail» and enter the dungeons broke—the Innkeeper will take you for all you're worth! Or you can **Haggle** with the Innkeeper and save yourself a few silver pieces for when you're in dire need of a broad sword to clean out a nasty little section of the dungeon.
- 5 Enter the Dungeons:** First select **G> ENTER THE DUNGEON** from the Main Innkeeper screen. Next select from «Dungeon Screen» any one of the three *Temple of Apshai Trilogy* adventure realms: **The Temple of Apshai**, **The Upper Reaches of Apshai** or the dreaded **Curse of Ra**. Once you choose the realm, you then select one of the realm's **four Levels** to Enter. Level One is the easiest and of course **Level four** will be the most challenging. If you make a mistake or change your mind press **[O]** for the next selection choice and you can «Exit» to Main Innkeeper screen.

Go ahead... Enter the dungeons... you may be just in time for lunch...



Thirteen Steps to Staying Healthy

Thirteen Steps to Staying Healthy

1. **Building a Character:** It's easiest at first to let the Innkeeper choose a character for you — one who will embody a balance of Strength, Constitution, Dexterity, Intelligence, Intuition and Ego.
2. **Buying Weapons and Armor:** Don't arm yourself to the hilt. Remember, you have to carry your Weapons and Armor. A heavy sword cuts down on your mobility—a **Great Sword** requires *two hands*, which means you can't carry a shield. You'll soon grow tired, weary and despite your impressive appearance down at the «Ye Olde Dragon Tavern», in the heat of battle, you'll perform like a giant tortoise on its back!
3. **Entering the Temple:** Try out Level One of a new realm. The three Trilogy realms all offer different strange and terrifying challenges, so it's smart to take it easy at first. Learn the first few rooms thoroughly, checking for hidden traps, doorways and the monsters that join you for fun and games. Note the intensity of their attacks, how badly you were wounded and how much strength you retained after an attack.
4. **To Move:** Point your character in the direction you want to go by pressing letter keys (If you have a joystick or mouse, refer to the Apsbai Command Card):
[L] Left, [R] Right, [V] Volte-face (turn around 180°)

Press number keys **0** through **9** to Move that many steps. The character will Move the number of steps you entered after you press the number.

5. **To Fight:** Fighting Commands are represented by letter keys on your keyboard. To mix it up with a monster you press the appropriate letter key: [**A**] (**Attack**) is a simple stroke with your sword, while [**T**] (**Thrust**) is a complete attack more likely to wound your enemy, but also more likely to end in your being hurt.
6. **Wounds and Fatigue:** Despite your best efforts, you will suffer **Wounds**. Salves (bought from the Innkeeper) and Elixirs (found in the dungeons) can heal you. Fighting and moving cause **Fatigue**, which is a rating of your energy. You can simply stop moving in order to rest and regain your energy. If Fatigue reads 100 % you are in great shape. If it's below zero (0), you are too tired to defend yourself. Similarly, if Wounds are 100 % then you're perfectly fit. Keep an eye on your character's Fatigue and Wounds

rating—it's the key information you need to make snap decisions on whether to stand and fight or cut and run?

7. **Levels:** Each of the three Temple Trilogy realms has four Levels for a total of **twelve** Levels. One will always be the *easiest*. Monsters grow progressively fiercer and more intense in Levels Two thru Four. But the treasures and rewards are richer.
8. **Chance and Probability:** How fast you—the mortah—press the Command letter keys or the red fire button on the joystick will not help your character in a sword melee with a giant Apschai ant. The outcome will be determined by your character's Wounds and Fatigue, Strength and Weapons, whether he stands close enough to the enemy to strike them, and so forth.
9. **Monsters:** They either haunt and terrorize a single room, or wander the passages and rooms of Apschai in search of prey. Thus by fleeing a room you can only escape the «single room» Monsters.
10. **Commands:** Keep the **Apschai Command Card** in front of you. It has most of the basic Commands and instructions you'll need for your adventure into the dungeons of Apschai. There are Commands that locate and open Secret Doors, discover hidden Traps, administer healing Elixirs and allow you to speak with monsters.
11. **Experience:** The longer your character survives the grueling adventure into the dungeons of Apschai, the more Experience he (or she) gains. As long as you don't turn your computer off, this «experience» remains with your character as you proceed through the various Levels of the three Apschai realms. Even if you are slain and rescued by Lowenthal the Wizard, your character will retain his existing Experience rating. The higher your Experience, the better your chances are of meeting the evermore terrifying challenges of the Temple dungeons (See «Experience» on page 19).
12. **Treasures:** A glittering collection of Treasures are hidden within the dungeons of Apschai. Use the «Get» command to pick them up. Once out of the dungeon, the Innkeeper will be more than pleased to help you evaluate your Treasure.
13. **Magic:** You'll discover wonderful and exotic forms of Magic in special healing potions, and in weapons of unusual power and in odd herbs and flowers.



The Rules of Apshai



Characters and Equipment

As in other role-playing games, in the *Temple of Apshai Trilogy*, the incredibly complex factors that make up the simplest human being have been abstracted into a few basic characteristics, related numerically from a low of 3, to an average of 10 or 11, and up to high of 18. The higher the number, the greater/higher/stronger is the attribute. A 90-lb. weakling might have a *Strength* of 6 or less, while the average pro football player would have a *Strength* of 14 or more. In published «Dungeons and Dragons» games these numbers are typically obtained by rolling three dice; in this case, however, the computer generates them randomly.

There are *Six Basic Attributes*—three physical and three mental—used in *The Temple of Apshai Trilogy* to give a distinctive character to each dungeon adventurer:

Strength determines how physically strong your character is: how much weight (treasure and equipment) he can carry, for instance. The *Strength* attribute also controls how heavy a weapon he can use and how much damage one of his blows will do to whomever (or whatever) he's fighting.

Constitution is a measure of health and endurance — general physical fitness. The higher the *Constitution*, the farther a character can run before collapsing, and the more wounds he can sustain before dying. Since the ability to move or fight without becoming exhausted is also responsible for keeping an adventurer alive, this is perhaps the *single most important attribute*.

Dexterity is a matter of reflexes, coordination and even eyesight. Someone with high *Dexterity* has an edge in weapons use; he's more likely to hit what he's aiming at and is better at keeping his shield between an attacking weapon, claw, or mandible and his mortal self. Someone with a really low *Dexterity* might be so clumsy he would have trouble hitting the proverbial barn door.

Intelligence is reasonably self-explanatory, although in *DUNJONQUEST* it is limited to what might be termed left-brain intelligence: the ability to reason logically and to express oneself verbally. In many systems (including the one on which *DUNJONQUEST* is based), *Intelligence* is connected with the ability to work magic. In

The Temple of Apshai Trilogy the major function of *Intelligence* is to affect a character's ability to bargain with the Innkeeper or to parley with monsters.

Intuition, the complement of *Intelligence*, is a measure of right-brain functions (real and hypothetical): spatial perception, getting an answer from «inadequate» data, an awareness of the spiritual or mystical aspects of the universe, ESP, and plain, pure luck. Someone with a high *Intuition* attribute is more likely to detect Secret Doors, Traps, and unpleasant surprises. A character with an exceptionally *low* *Intuition* might be doing well to find an open doorway without a signpost.

Ego measures mental toughness and willpower. A character with a strong *Ego* can more easily influence others (the Innkeeper or monsters) and is more likely to fight fiercely despite his wounds («When the going gets tough, the tough get going», as the saying goes). Someone with a weak *Ego* will not do as well when the tide of battle turns against him.

All three physical attributes may influence your choice of *Equipment*, which, in the *Temple Trilogy* includes five kinds of bladed weapons (swords), a bow and arrows, five types of armor, and two different sizes of shields. Generally, the bigger, heavier, and more expensive an item, the more effective it is, although heavier *Equipment* is more tiring to wear, use and carry. A larger sword is naturally capable of doing more damage than a smaller one (though not every time), but it takes more strength to use. A character with low *Strength* is restricted to the lighter weapons. The most powerful weapon, a *Great Sword*, requires two hands and, consequently, cannot be used with a shield.

Because it is not *Fatiguing* and is, at least until a monster gets within chomping range, the safest form of combat, firing arrows at a beastie from a distance is often desirable. However, arrows will only hit if the monster is on a straight line vertically or horizontally away from you, and a good sword blow may do more damage. Trying to play Robin Hood while an unpleasant critter is chewing or clawing on your arm is also dangerous, but distance-shooting certainly saves wear and tear on the armor (and body).

If you are hit, bit or struck, the armor you are wearing will protect you from some damage. The attack has to penetrate a layer of leather or steel to get at the stuff that counts—your tender flesh. Plate Armor naturally provides much more protection than leather. Shields make it harder for you to be hit, although a particularly good chomp may glance off the shield, the armored sleeve, and your character's body. A large shield is, obviously, a bigger barrier to such incursions than a smaller one, but in the hands of a character with high *Dexterity* a small shield may be nearly as effective.

Characters From Past Adventures

If you have played other Adventure Games—either on computers or with published «Dungeons and Dragons» games—and wish to bring one of your favorite characters from another game into *The Temple of Apshai Trilogy*, you are welcome to do so; instead of having the Innkeeper create a new character for you, enter the attributes of your old one. (Note, however, that these must be within DUNJONQUEST's «human» range of 3-18). Depending on the game system you are used to using, you can substitute Intuition for Wisdom, Luck, Power, and Charisma for Ego; while these are not exact correspondences, this is the easiest method of «translation».

If you are bringing in «high-level» characters, you should be aware of certain important difference between DUNJONQUEST and other systems. Neither attributes nor «hit points» are raised wholesale with increases in experience. A 10th-level fighter is formidable but not a Sherman tank. Also, the limits of a microcomputer-based system do not yet permit the use of all the different sorts of magic items you may have picked up in published «Dungeons and Dragons» games.

If you wish to buy things from the Innkeeper, you should note that *The Temple of Apshai Trilogy* is on the *silver standard*. If you are used to playing on a gold standard, please alter your gold pieces to silver and your silver to copper. (You may reverse the process if you wish to take your *Temple Trilogy* treasure back into your usual adventure game world).

The first two Levels of each of the three *Temple Trilogy* realms are appropriate for 1st to 3rd level «Dungeons and Dragons» characters, while the lower Levels are more suited, to 4th to 6th level characters.

We invite you to project yourself into the labyrinth. See and touch the treasures, hear and smell the creatures that inhabit the place. Discover for yourself the fantasy world of Apshai!

The Innkeeper

Since the rules of the *Temple of Apshai Trilogy* game are actually programmed into the computer's memory, there is very little you need to know to play the game. There are, however, a few basics you should be familiar with to make the best decisions during your adventure. The following material describes the use of the *Innkeeper* and *Dunjon-Master* segments of the game system, the *Commands* for Controlling your Character, Gaining Experience, Evaluating Treasure, and Resurrecting a Character who dies.

Generating A Character

When the *Temple of Apshai Trilogy* begins, the wily Innkeeper greets you with a few suggestions:

The Innkeeper Screen

THUS QUOTH THE INNKEEPER:

WOULDEST THOU:

- A > RESTORE A GAME IN PROGRESS
- B > LOAD A CHARACTER FROM DISK
- C > CREATE A NEW CHARACTER AT RANDOM
- D > ENTER THINE OWN CHARACTER

STRIKE THE LETTER OF THY SELECTION

A > Restore a Game in Progress: If you have saved a game on a disk, then this selection restores that game.

B > Load a Character From Disk: If you have saved a *character* on a disk, this selection loads your character and escorts him to the Inn.

C > Create a New Character at Random: This selection asks the Innkeeper to create a character (your playing piece). The Innkeeper will generate a character randomly and display his (or her) attributes on the screen.

D > Enter Thine Own Character: This selection allows you to enter your own character (perhaps one you have used in some other adventure game). The DunjonMaster (computer program) will prompt you for each one of your vital statistics and possessions.

Once you have decided on a name for yourself, all of the above information should be written down so that you can re-use it at a later date.

The *Innkeeper* creates a character—your playing piece for the game. This simply involves answering a series of questions put to you by the Innkeeper. For your first game you'll probably want the Innkeeper to create your characters, so you will select **C >** from the main Innkeeper screen. In later forays into the dungeon you may want to enter in characters created in other fantasy role-playing games, or you may want to

reuse a previously generated character (see Experience). You may take the same character into the dungeon as often as you like, until the character dies (see «On Death And Dying»). If you have asked the Innkeeper to create a character for you, he will create the following on your *Character Screen*:

The Innkeeper's Character Screen

THY QUALITIES:

INTELLIGENCE	10
INTUITION	7
EGO	9
STRENGTH	14
CONSTITUTION	11
DEXTERITY	9

THOU HAST 120 PIECES OF SILVER
CHARACTER NAME?

The Innkeeper has helped you create the heroic character who will challenge the ancient mysteries and horrors of the fabled *Temple of Apshai Trilogy*. The chosen one must then be outfitted with purchases of armor and weapons befitting his ilk, temperament and courage—and *budget*. The full Innkeeper screen now appears:

The Innkeeper Screen

A young pup adventurer:

«Huptu» before a trip to the Innkeeper. With his pauper's budget, he will be lucky to leave with a decent sword and an arrow or two. The Innkeeper gives him about two minutes before being «slain» and resurrected by a «cleric». But he'll gain valuable experience. He's got

CHARACTER SUMMARY FOR HUPTU

INTELLIGENCE	10	INTUITION	7
EGO	12	STRENGTH	18
CONSTITUTION	9	DEXTERITY	11

WEAPON:	DAGGER		
ARMOR:	NONE	BOW:	NO
SHIELD:	NONE	MAGIC ARROWS:	0
ARROWS:	0	ELIXIRS:	1
SAVES:	0	WEIGHT CARRIED:	1
EXPERIENCE:	0		
SILVER:	140		

WILT THOU:

- A PURCHASE A FINE WEAPON
- B PURCHASE A NEW SHIELD
- C PURCHASE NEW ARMOR
- D PURCHASE A BOW
- E PURCHASE ARROWS
- F PURCHASE HEALING SALVES
- G ENTER THE DUNGEON
- H SAVE THY CHARACTER TO DISK
- ENTER THY CHOICE

plenty of brains, a healthy ego and *no* common sense—but if he keeps trying he could be a major force amongst adventurers.

Purchasing Equipment

The Innkeeper will query you for *Purchases* of Swords, Shields, Armor, a Bow, Arrows, and healing Salves. For each of the first three categories, several items are listed in the order of their effectiveness, with the first item being the least effective. For example, under *Armor* the Innkeeper displays the following list:

Purchase Screen

TYPE	WEIGHT	OFFERED PRICE
LEATHER	9	30
RING MAIL	22	100
CHAIN MAIL	31	150
PARTIAL PLATE	47	250
FULL PLATE	63	1000

Leather Armor is the least effective type and Full Plate is the best. It is also true that the more effective types of Weapons and Armor weigh more, and so are more tiring to carry and use (see *Fatigue*).

Haggling

Appearing next to each item for sale is an «offered price». But you have to *Haggle* with the wily Innkeeper for a fair price by entering a number less than the suggested price. You can, however, only purchase those items listed. Any other items, such as magic weapons, magic armor, and alas, more money, have to be found in the dungeon.

The Temple Awaits...

The time has come to enter one of the three realms of *The Temple of Apshai Trilogy*. Word has spread amongst the denizens of the dungeon: «A new adventurer has left our friend the Innkeeper...». To begin your adventure select **G> ENTER THE TEMPLE**, then **Realm**, and last, a **Level** from the Innkeeper menus. «He may be just in time for lunch...».



The DunjonMaster

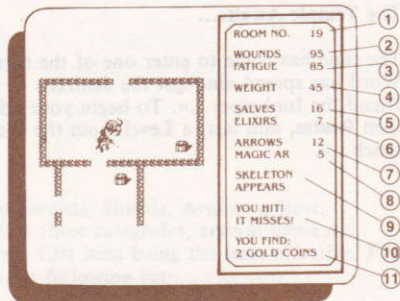
Entering and Exiting the Dungeon

When you first *Enter* a realm Level, you will be just inside the door of the first room on that Level. You will always *Enter* a Level of the dungeon at the same place. From that point on, you are free to roam about on the Level as you please. To leave the dungeon or to move to a different Level, you must first *Exit* the dungeon, then reenter at the entrance to the next Level. The four Levels for each of three Trilogy realms are described in detail in *The Apshai Scrolls Master Reference Guide* beginning on page 22.

The Apshai Adventure Screen

The Apshai Adventure Screen is divided into two windows: The *Map Window* and the *DunjonMaster Window*. As you move through the Trilogy realms, The DunjonMaster renders a graphic map of the passageways and rooms of the dungeons on the *Map Window*. Your character's status, including the number of the room you are currently in, your physical condition, and how much weight you are currently carrying are displayed on the *DunjonMaster Window*. The DunjonMaster reports blow-by-blow accounts of battles with monsters in the bottom part of the DunjonMaster Window. Messages are also posted in this section. There are a number of possible messages, and more than one of these may appear at the same time. The circled numbers in the illustration correspond to the descriptions under the sample display.

The Apshai Adventure Screen



- 1—The number of the Room you are in. Passages are also given Room Numbers.
- 2—Shows your level of Wounds—see *On Death And Dying*.
- 3—Shows your Fatigue level—see *Fatigue*.
- 4—Shows how much Weight you are carrying.
- 5—Shows how many healing Salves you have.
- 6—Shows how many healing Elixirs you have.
- 7—Shows the number of Arrows you are carrying.
- 8—Shows the number of Magic Arrows you are carrying.
- 9—Tells you what Monster you are fighting.
- 10—Relays Messages and Battle Reports.
- 11—Describes the last Treasure you found plus other important Messages.

Apshai Commands

There are a number of keyboard *Commands* available to you for maneuvering your character through the Trilogy dungeons. These Commands are discussed below under three major headings: *Movement*, *Battle*, and *Special Commands*. The *Apshai Command Card* included in your game package summarizes them and their meanings. Make sure that the Apshai Command Card you have is applicable to your computer system.

Movement

Check «*Movement*» on your *Apshai Command Card*. Movement lists all the movement commands used for your computer type. For some computer versions, you must face

the direction in which you want to move by turning left, right, or completely around (volte-face); then you actually move when you enter the speed (0 to 9 feet per «turn»). For other versions, such as the IBM PC, you simply move up, down, right, or left by pressing the *cursor arrow keys* on the numerical keypad.

It is important to remember that the faster you move—the more steps per turn—the more tired you become (see *Fatigue*). Since monsters cannot follow you out of a room, you only need to «run» for short intervals. (Of course, if there is a monster in the next room...).

Movement: First, turn your character in the direction you want to go: (1) Right, Left or Volte-face (turn around 180°); (2) You select the «speed» from 0 to 9 feet per «turn». If you select «1» the character will take one step in the direction pointed. Select «9» and the character will «leap» nine steps in that direction.

Joystick and Mouse Control: If you have a *joystick* or *mouse* connected to your system you can move the character using these control devices. *The Apshai Command Card* provides specific joystick or mouse instructions designed for your computer system. But keep in mind, a joystick or mouse doesn't offer any «realtime» advantage in terms of speed and reflexes as in arcade-style video games—just *convenience*. The omniscient DunjonMaster reserves the right to judge the speed, power and outcome of your attacks.

Battle Commands

There are several *Battle Commands* to choose from when doing battle with monsters: *Attack*, *Thrust*, *Parry*, *Bow and Arrows* and *Magic Arrows*. Battle Commands are represented by letter keys on your keyboard and for your quick reference are listed on your *Apshai Command Card*.

Attack is a single swing of the sword, but you must be within striking distance of your foe or the DunjonMaster will display the message: «TOO FAR TO HIT».

Thrust is an all out attack meant to inflict mortal wounds upon monsters—but also more likely to end in your being hurt. Although a *Thrust* increases your chances to strike and damage monsters, it also makes it easier for the monster to return the favor. A Thrust also requires more energy which means your *Fatigue* rating drops substantially.

Parry helps shield you against a monster's attack while you conserve your energy (*Fatigue*). But if you Parry, you'll find it more difficult to hit the monster. Parrying also allows you to *rest* and regain your energy without letting your guard down.

Bow and Arrow: When attacking with a *Bow and Arrow*, you must be facing the monster (and the further away you are the better, since the monster cannot hurt you unless it is within the melee distance). If you try to fire an *Arrow* while the monster is within striking range of you, it becomes much easier for the monster to get a taste of you since you won't be able to fend off his attack—the *DunjonMaster* correctly assumes you are now hitting the monster over the head with a wooden *Bow*.

Magic Arrows also are good long range weapons, however a *Magic Arrow* is more likely to hit its target and it does more damage than a standard arrow. Magic arrows can only be found in the dungeons, since no one who has them is likely to sell them. Firing either type of *Arrow* generally allows you to regain spent *Fatigue*.

Special Commands

The *Special Commands* vary from healing yourself to attempting to talk to a monster. Each *Special Command* is listed on your *Apschai Command Card* and described in the following paragraphs.

Opening Doors: Nearly every room has at least one *Door* (also see *Secret Doors* below), which must be *Opened* before you can go through it. To *Open* a *Door*, go up to Within one foot of it. While facing it, (be sure you are aligned correctly) give the «Open Door» command. The *Door* will then *Open*, and you may walk through it to the next room.

Once a *Door* has been opened, it will stay *Opened* until you go to a different *Level* or reinitialize the game. The *Door* also remains *Open* when you save the game.

Secret Doors: *Secret Doors* are hidden from view and must be located before they can be opened. To locate a *Secret Door*, use the «*Examine Wall for Secret Door*» command listed on the *Apschai Command Card*. You must be facing the wall you are examining, but you don't have to be next to it. The *DunjonMaster* will respond with: «NOTHING» or «A SECRET DOOR!».

Do not be fooled by a «NOTHING» response; sometimes *Secret Doors* are only located after the wall has been examined several times. When the *Secret Door* is found, open it the same way you would an ordinary door.

Traps: A *Trap* may come in any one of a number of forms, ranging from darts that spring out from a treasure chest to a pit in the floor of the room. They can be located anywhere in a room, but a room does not have to have a *Trap*. You can search for a *Trap* by following the *Trap* instructions on the *Apschai Command Card*. As with *Secret Doors*, it is possible to miss a *Trap*, but again, you can search all you want. When you

search for and find a Trap, its location becomes obvious, and you can usually avoid it by going around it.

Finding Treasure: All Treasures in the Trilogy realms are described in the *Treasures* section by Level, in *The Apshai Scrolls*. To find out what kind of Treasure is in a particular room, you must first move to within one foot and grab it, using the appropriate command. (Before doing so, it may be wise to search for Traps). The DunjonMaster then displays the number of that Treasure which can be referenced to *The Apshai Scrolls* section. The DunjonMaster keeps track of all your Treasures for you and lists each at the end of your adventure, back at the Inn (refer to *Evaluating Treasure*).

Note: If you find a sword in the dungeon, you *must* leave behind your old sword before you can use the new one. Swords are jealous of their possessor's attentions! You always have the option of ignoring the new sword and keeping your old one.

Dropping Treasure: If you should decide after picking up a Treasure that you don't want it, you can put it down again at any time using the «Drop Treasure» command and then entering the number of the Treasure you want to Drop (refer to the *Apshai Command Card*).

Hearken or Query: All characters visiting the *Temple of Apshai Trilogy* have special Listening Powers. By using the appropriate command on the *Apshai Command Card*, you can sense the presence of another creature in the next room, even on the other side of a wall or closed door. This command only works if you are facing the wall or door you want to listen at. It is similar to the find *Traps* and *Secret Door* commands in that there is a percentage chance you will not hear anything, even if there really is a monster lurking in wait for you. When this command is used, the DunjonMaster tells you that you found «NOTHING» or you are given the name of the lurking creature.

Speaking with Monsters: *Speaking with Monsters* is another ability you have as a traveler in the dungeon. The command gives you a chance to avoid fighting with a monster. If the monster is in a good mood when you speak to it, it will tell you to pass by and leave any treasure it is guarding untouched. However, if you then attack it or disturb the treasure, the monster will pursue you. But beware! Some monsters hate all adventurers!

Healing: There are two items you may use to *Heal* your wounds: *Salves* and *Elixirs*. Either of these may be taken at any time, including during combat. However, the monster would then get a free swing. You can rest while you are healing yourself.

Salves: Each *Salve* purchased from the Innkeeper will heal some of the wounds you have taken. This percentage varies depending on your character. The DunjonMaster

keeps track of how many Salves you have, and upon applying one, automatically adjusts the count remaining. You can see the change of the number next to the *Wounds* heading on the DunjonMaster's screen. If you attempt to use more Salves than you have available, the DunjonMaster will display the message: «NONE LEFT».

Elixirs (Ylixirs): These exotic liquid refreshments work the same way as Salves, except they are powerful and heal a larger percentage of your wounds. *Elixirs* must be found as Treasure and cannot be purchased from the Innkeeper. To execute the command, press the appropriate key identified on your *Apshai Command Card*.

Fatigue

Your *Fatigue* rating simply determines how much energy you have at any given time. Exceptional exertion results in spent *Fatigue*, but what constitutes exceptional exertion and how much *Fatigue* you Expend depends on your character. Walking normally and firing arrows generally allow you to regain *Fatigue*. Activities such as running, fighting, and carrying heavy loads all take more energy. The amount of energy you Expend for any activity is also affected by your wounds. The more you are wounded, the more it costs you in *Fatigue* to perform an activity.

If you use up more *Fatigue* than you have (if a negative number is displayed for *Fatigue*), you fall on the floor and pant. You will not be allowed to attack or move until you have recovered (that is, until a positive number is displayed).

The DunjonMaster keeps track of and displays for you the amount of energy you have left. Therefore, if the display reads: «FATIGUE: 100 %», all of your energy is available.

Regaining Spent Fatigue

While you cannot accumulate more energy than you started with, you can *Regain* previously spent energy in a variety of ways. The fastest way is to stop your movement altogether (although this may be dangerous). You can also *Regain* it while firing an arrow or simply walking more slowly. Executing special commands also allows you to gain back *Fatigue*. Each time you rest, however, you have a chance of meeting a wandering monster (see *Monsters*).

Evaluating Treasure

Once you are safely back at the Inn, the Innkeeper lists all of the *Treasure* you found during the adventure and adds the value of your treasures to your silver. If you intend

to keep your character for use in future sessions, save him to disk, or make a note of the total so that you can re-enter it at a later time.

Experience

Each time that you successfully venture into the dungeon you acquire *Experience* points, which means you become a better and more powerful adventurer. This number is determined for you by the DunjonMaster and is based on what you accomplish while in the dungeon. Essentially, as you gain Experience, you become able to handle more difficult situations—you will notice improvements in your character. These improvements come in «jumps» and may not be immediately obvious. One improvement is that it becomes easier for you to hit a monster and more difficult for the monster to hit you.

Once *The Temple of Apshai Trilogy* program is loaded, it keeps track of your Experience points on a cumulative basis. That is, if you return to the Inn to purchase more supplies, the DunjonMaster remembers how many Experience points you earned on that adventure and adds it them the Experience you gain for the next adventure.

Saving Characters and Games

The DunjonMaster keeps track of your character's Experience, Fatigue, Treasure, Weapons and Strength and will continue to perform this task until you leave the dungeons and *Save* your character, quit the game and generate a new character or simply turn off the computer. If you *Saved* the character to a disk, all the character's key attributes at the time they're saved—the Innkeeper's Character Summary screen—will be remembered by the DunjonMaster when the character is loaded for a new adventure.

The *Temple of Apshai Trilogy* program system has been designed to save *one game* and up to *fifty* adventure characters on the program disk. The *Apshai Command Card* or *Apshai Guide* (for IBM PC and Macintosh) provides more specific Save instructions and information for the computer system you own.

Save a Game: You can save a *Temple Trilogy* game by entering the «*Save Game*» Command at any point or time in the game. You don't have to return to a menu screen—the *Save Game* Command for your computer system is listed on your *Apshai Command Card* and is entered directly into the keyboard.

Save a Character: To *Save* a character, you can either enter the «*Save Character*» Command directly into the keyboard at any point or place in the game, or you can

select the «Save Thy Character to Disk» menu choice from the main *Innkeeper* screen. The exact instructions for your computer system are listed on your *Apsai Command Card*.



The Body and Soul

On Death and Dying

Any time a monster attacks you, there is a chance (depending on the type of armor you are wearing) that it will penetrate your armor and *Wound* you. The *DunjonMaster* keeps track of and displays how much damage you have taken on a percentage basis. The number displayed next to Wounds is always the percentage that you have *left*. For example, if the display reads: «WOUNDS: 90 %», you are still relatively healthy because only 10 % of you has been wounded.

You may *Heal* yourself at any time with either a Salve or an Elixir (see *Healing*). You can continue to function normally until you reach 0 % or less (except that your Fatigue expenditure increases). At that point you are dead. However, there is a chance you can be «raised from the dead». The following paragraphs explain this phenomenon in more detail.

Getting Yourself Resurrected

If after all that hard work you should find yourself slain, don't panic. All may not yet be lost. After all, you are not the only adventurer in the dungeon and some kind soul, having stumbled across your body lying on the floor, may drag you out to safety and see to it that you are *Resurrected*. Of course, having gone to all the trouble, he will most likely want something in return as a thank you.

If you should die, you—and all your possessions—may simply be eaten by a *wandering monster*. (Fresh adventurer is considered to be a delicacy by the monsters inhabiting the dungeon). This is the *worst* case. You may also be found by one of three characters: a *dwarf*, a *wizard*, or a *cleric*, all of whom will ask for some type of payment. The *DunjonMaster* tells you immediately which of the four cases has occurred.

Dungeon Dwellers

Friends of the Dungeon

The Dwarf: The second worst case is to be found by *Olias the Dwarf*. While he will not eat you, he will take all your money, including any gems and jewels, and any magical items you might have. This includes magic swords, armor, and arrows. You will be alive but you will be very poor.

The Magic-User: *Lowenthal the Wizard* is only slightly easier to please than *Olias*. In return for your life, he will take any special magical items you might have, leaving you with your cash, gems, jewels, weapons, and armor.

The Cleric: The fortunate ones will be found by *Bendic* the wandering priest. This kind soul (if he can find his way out of the dungeon), will resurrect you and simply ask that you make a donation to his sect after you get back to the Inn.

Monsters

Although a complete description of the types of *Monsters* in the dungeon is contained in the *Apschai Scrolls «Monsters of Apschai»* section, it is helpful to know that Monsters can be either *Fixed* or *Wandering*. With a Fixed Monster, each time you to in a Level of a realm, that monster (and all other items) reappears exactly where it was previously. These monsters are normally there to guard a particular treasure. A Wandering Monster is generated randomly by the DunjonMaster and may appear anywhere at any time on the appropriate Level.

You do not have to fear running into the most powerful monsters on the first Level of any of the three Trilogy realms. Some discretion is used in generating them and only first Level monsters are generated for the first Level of a Trilogy realm. Don't be surprised though, if you find what first appears to be the same monster on more than one Level, and then discover it to be tougher than you remembered—it too has gained some «experience».

Neither Fixed nor Wandering Monsters ever follow you out of a room, but they will be waiting for you when you go back into that room. *Temple of Apschai Trilogy Monsters* are extremely patient...



Contenu de l'emballage

Les maîtres du Donjon d'Epyx ont décidé que chaque emballage spécifique à un ordinateur devait contenir tout ce dont vous avez besoin pour aimer et apprécier complètement la riche terrifiante et fantastique aventure, THE TEMPLE OF APSHAI TRILOGY (La Trilogie du Temple d'Apshai), trois royaumes en réserve: THE TEMPLE OF APSHAI (Le Temple d'Apshai), UPPER REACHES OF APSHAI (Au-delà d'Apshai) et THE CURSE OF RA (La Malédiction de Ra).

Disquette du jeu: Elle contient les trois aventures de la Trilogie du temple d'Apshai: THE TEMPLE OF APSHAI, UPPER REACHES OF APSHAI et CURSE OF RA. Si vous avez acquis une version Commodore/Atari, chaque face de la disquette contient une version complète du jeu pour chaque ordinateur. La Face 1 est pour le Commodore et la Face 2 pour l'Atari.

Carte des commandes Apshai: La carte des commandes d'Apshai vous fournit «d'un coup d'œil» une carte de référence de toutes les commandes spécifiques pour vous déplacer, combattre et piller les trésors dans les trois royaumes de la Trilogie. De plus, la carte des commandes offre des instructions spécifiques pour une manette de jeu ou une souris sur le système indiqué sur la carte.

Guide Apshai pour IBM ou Macintosh: Si vous avez acquis une version IBM PC ou Macintosh d'Apple, il a été inclus un manuel spécial qui contient des instructions importantes sur le système d'exploitation et le jeu.



L'oracle d'Asphai

Vous êtes un aventurier solitaire, un homme musclé, un esprit fin et aiguisé. Vos sens doivent être pointus comme les griffes d'un aigle, pour vous prémunir de certains dangers, vous devez être fort. Seule la plus vaillante des constitutions pourra résister à la rigueur du voyage qui vous attend. De plus, vous devrez faire preuve de subtilité. Seul un esprit profond peut pénétrer les mystères d'Apshai. Parfois, lorsque votre force s'épuisera, seul un miracle vous sauvera.



Mais tout ne demeure pas obscur. Parfois votre esprit vif face à un monstre errant ou votre habilité à parlementer avec l'aubergiste vous fera avancer grandement dans votre quête — Intelligence et logique vous seront indispensables.

Enfin, lorsque toutes les ressources visibles seront épuisées, vous vous rabattez sur vous-même, puisant ainsi dans votre ultime réserve.

Je pourrai vous conter des récits d'horreur et de folie, mais cela ne servirait à rien. La Trilogie d'Apshai, comme la vérité et la beauté ne peut être racontée. Vous devez la vivre pour la connaître. Tous les sens doivent être à l'affût. C'est la seule vérité d'Apshai.

Ainsi les royaumes d'Apshai sont au nombre de trois: En premier lieu la Temple of Apshai, en second lieu Upper Reaches, enfin The Curse Of Ra. Des trois, je peux uniquement dire que le premier est une profondeur de ténèbres, sa puissance diabolique «cinglera vicieusement» au visage de ceux qui oseront s'avancer en son sein. Pour survivre, votre esprit guerrier devra atteindre son zénith. Le second connaît le drame, et le rire du sage qui le détournera de la terreur et de l'horreur. Il connaît le chemin de l'esprit montré par les prêtres. Et le troisième est un lieu où le sable est aveuglant et où le labyrinthe compose le sanctuaire du Sphinx, l'Esprit, le dernier mystère.

Vous battre ou fuir, tel sera votre dilemme dans la temple d'Apshai. Il est dit que le minotaure de Crête avait connaissance d'un tel labyrinthe (1). C'est pour cela que vous rencontrerez des créatures amies et ennemies. Charognes quadrupèdes et sangsues immondes. Vous trouverez des pierres précieuses de toutes les couleurs et des baumes guérisseurs. Certains des amis surnaturels ou non que vous rencontrerez vous aideront sur votre chemin. Vous pourrez parler avec certains d'entre eux en ce lieu où les langues sont nombreuses.

«Ni croix ni couronne» disait les religieux dans les temps anciens. Le prix de la gloire est la douleur. Votre preuve de courage sera votre corps, marqué de blessures et roué de coups. Vous aurez besoin de baumes et d'élixirs pour vous guérir après avoir combattu les monstres du temple.

Dans le temple d'Apshai, il y a une expérience difficile. Le temps semble ralentir lorsque vous traversez les grands couloirs. Leur nombre impressionnant mettra vos sens en péril. Alors une créature se précipitera sur vous, et le temps s'arrêtera. Dans ce royaume, affûtez bien votre épée. Recueillez les trésors mais sachez que le voyage vers l'Autel de Ra dans le troisième royaume est long.

Après les perpétuelles horreurs du temple, vous rechercherez un répit dans le second royaume, The Upper Reaches. Vous continuerez à lutter, mais cette lutte prendra un aspect tragi-comique.

Au lieu de sang sur les monstres vous trouverez du ketchup sur un poulet. Les Dieux peuvent-ils être fous? ou se moquent-ils de vous? L'effort déployé pour le combat vous mettra sur les genoux au fur et à mesure de la lutte.

Dans The Upper Reaches vous trouverez le «Monastère de Benedic» et «Merlis le Mage». Ces lieux de prières et de sorcellerie pourront vous aider à trouver votre chemin. Vous découvrirez de vieux ossements gisant où ils sont tombés, des dagues encore agrippées par des mains décharnées.

Ici les membres arrachés par des monstres féroces ont laissé des esprits dérangés dans la nuit. Le mort ne peut reposer en paix, le vivant ne peut s'éveiller de ses cauchemars. Les bonnes âmes en quête de victoire sont maintenant prisonnières d'un supplice éternel.

Depuis longtemps vous serez tué par les flammes, l'épée, le sable. Mais vous devez aller de l'avant pour atteindre le troisième royaume, The Curse of Ra.

Combien de temps survivrez-vous? Vous le saurez au troisième royaume. C'est un lieu où la richesse des sens est primordiale. Car il est dit: «seul le secret de Ra peut annuler la malédiction qui affecte ceux vivant sur cette terre».

Vous atteindrez le «Puit de l'éternité». Vous rencontrerez les créatures du désert, scorpions, chacals et fantômes. Les tempêtes de sable voileront le scintillement des diamants. Au-delà du Sphinx est la Pyramide. Lorsque votre douleur sera à son paroxysme, pensez à Ozymandias.

Mais aucune poignée de main n'est une garantie contre la terreur ou le poison. Le cœur le plus pur peut succomber lorsqu'il aperçoit la noirceur du donjon, ou le donjon lui-même.



Tout ceci se passe avant que vous puissiez le prévoir, même par l'Oracle. Je peux vous dire que la plus grande aventure ne se trouve pas dans le vacarme des épées et des boucliers, ou dans l'accumulation rapace d'argent et de diamants. Ni dans les rayons de soleil du crépuscule, ni sur le visage fixe d'un guerrier en cote de maille qui garde l'ancien royaume. Elle se trouve à l'intérieur, dans Apschai, en vous.

Il est grand temps. La quête doit commencer.



Pour démarrer tout de suite

Si vous ne pouvez résister à l'attrance que provoque sur vous le donjon et que vous devez vous précipiter, ces consignes de chargement et les «cinq étapes vers les portes d'Apshai» vous aideront à survivre pendant au moins une minute...

Consignes de chargement:

Vous trouverez ci-dessous les consignes de chargement des ordinateurs Commodore 64/128, de l'Apple II (e,c, et plus), et Atari. Des consignes spéciales pour le Macintosh d'Apple et les IBM PC, PCX et PC Jr sont inclus sur la carte des Commandes d'Apshai et sur le manuel spécial qui peut être compris dans votre emballage, si vous avez acheté l'une de ces versions de THE TEMPLE OF APSHAI TRILOGY.

APPLE II

- Installez votre ordinateur Apple II selon la manière décrite dans votre manuel.
- Branchez votre manette de jeu selon votre manuel.
- Introduisez la disquette de THE TEMPLE OF APSHAI TRILOGY dans le lecteur de disquette l'étiquette vers le haut.
- Allumez l'ordinateur.

ATARI

- Installez votre ordinateur Atari selon la méthode décrite dans votre manuel.
- Branchez votre manette de jeu dans le Port 1.
- Allumez le lecteur de disquette Atari.
- Introduisez la disquette de THE TEMPLE OF APSHAI TRILOGY dans le lecteur, l'étiquette Atari vers le haut.
- Allumez l'ordinateur.

COMMODORE 64/128

- Installez votre ordinateur Commodore 64 comme indiqué sur votre manuel.
- Branchez votre manette de jeu dans le Port 2.
- Allumez votre ordinateur et votre lecteur de disquette ou lecteur de cassette. Pour le Commodore 128, passez en mode C64.
- Pour charger la cassette : insérez-la dans le lecteur de cassette. Appuyez sur SHIFT et RUNSTOP en même temps. Pressez le bouton LECTURE ("PLAY") du magnétophone. Après le chargement de chaque segment (Message "LOADED" à l'écran) appuyez sur la barre d'espace.
- Introduisez la disquette de THE TEMPLE OF APSHAI TRILOGY dans le lecteur, l'étiquette Commodore vers le haut.
- Tapez: LOAD «*», 8,1 et la touche Retour (RETURN).

COMMODORE 64/128 avec la cartouche FAST LOAD

- Assurez-vous que l'ordinateur est éteint.
- Introduisez la cartouche Fast Load dans le Port Cartouche de votre ordinateur.
- Allumez votre ordinateur et votre lecteur de disquette. Pour le Commodore 128, passez en mode C64.
- Introduisez la disquette de THE TEMPLE OF APSHAI TRILOGY dans le lecteur, l'étiquette Commodore vers le haut.
- Maintenez pressée la touche Commodore (C=) et pressez la touche DEMARRAGE/ARRET (RUN/STOP) pour un chargement rapide.

CINQ ETAPES VERS LES PORTES D'APSHAI

Après chargement de la disquette de THE TEMPLE OF ASPHAI TRILOGY, le temps est venu pour vous de conduire votre aventure personnelle dans les mythiques donjons d'Apshai.

- 1. Choisir un personnage:** Le menu de l'aubergiste apparaît tout d'abord. Laissez l'aubergiste choisir un personnage pour vous. Sélectionnez l'option C> au menu.
- 2. Nommer le personnage:** L'écran suivant affiche les composantes du personnage choisies pour vous. Nommez votre personnage en tapant son nom (un nom peut comporter jusqu'à 12 caractères). Tapez sur la touche retour (RETURN).
- 3. Acheter des armes et une armure:** Après avoir nommé votre personnage, le prochain écran de l'aubergiste rassemble les indications concernant votre personnage, ses armes, son armure et son pécule. Un menu apparaît au bas de l'écran. Sélectionnez une qu'en, et un nouvel écran d'achat vous accueillera et vous demandera combien vous êtes prêt à payer.
- 4. Marchander:** Les prix de vente officiels du matériel d'aventure apparaissent en bas de l'écran. Si vous êtes pressé, le prix officiel et entrer dans le donjon fauché, l'aubergiste vous prendra tout ce que vous avez. Ou vous pouvez marchander avec l'aubergiste et économiser quelques pièces d'argent en cas de nécessité absolue d'une large épée pour «nettoyer» une petite section désagréable du donjon.
- 5. Entrer dans les Donjons:** Tout d'abord, frappez G> ENTER THE DUNGEON (entrer dans un donjon) à partir du principal écran de l'aubergiste. Ensuite choisissez sur l'écran des donjons, l'un des trois royaumes d'aventure de THE TEMPLE OF APSHAI TRILOGY. Une fois le royaume choisi, sélectionnez un des quatre niveaux. Le niveau 1 est le plus facile et le quatrième niveau est bien sûr le plus excitant. Si vous commettez une erreur ou si vous changez d'avis, tapez (O) au prochain menu vous pourrez ainsi revenir au principal écran de l'aubergiste.

Allez-y... Entrez dans les Donjons... Vous y arriverez juste à l'heure du déjeuner...

Treize moyens pour rester en vie

- 1. Construire un Personnage:** Il est plus simple au départ de laisser l'aubergiste choisir un personnage à votre place: un personnage constitué d'un savant mélange de Force, Santé, Dextérité, Intelligence, Intuition et Ego.
- 2. Acheter des armes et une armure:** Ne vous armez pas jusqu'aux dents. Rappelez-vous que vous devrez porter armes et armure. Une lourde épée réduira sévèrement votre mobilité, une grande épée nécessite deux mains, ce qui signifie que vous ne pourrez porter un bouclier. Vous serez bientôt très fatigué, et malgré votre apparence impressionnante, à la «Vieille Taverne du Dragon» dans la fureur du combat, vous serez comme une tortue géante sur le dos.
- 3. Entrer dans le Temple:** Essayez le niveau 1 du nouveau royaume. Les trois royaumes de la Trilogie offrent tous un défi étrange et terrifiant, aussi est-il préférable de démarrer doucement. Apprenez à connaître les premières salles minutieusement, en vérifiant l'existence de pièges cachés, portes de sortie et de monstres. Notez l'intensité de leurs attaques, l'importance de vos blessures et la force qui vous reste après une attaque.
- 4. Déplacements:** Faites pointer votre personnage dans la direction dans laquelle vous voulez aller, en tapant la touche de la lettre concernée (si vous possédez une manette de jeu ou une souris, référez-vous à la carte des commandes d'Apshai): (L) gauche, (R) droite, (V) demi-tour 180°. Tapez les touches de 0 à 9 pour déplacer d'autant le personnage.
- 5. Le Combat:** Les commandes de combat sont représentées par les lettres des touches concernées sur le clavier: pour cela tapez (A) (attaque) il s'agit d'un simple coup d'épée, alors que (T) (estocade) est une attaque puissante destinée à blesser gravement l'ennemi, mais aussi pour cesser d'être blessé par lui.
- 6. Blessures et fatigue:** Malgré vos meilleurs efforts, vous subirez des blessures. Les baumes (achetés à l'aubergiste) et les élixirs (trouvés dans les donjons) peuvent vous guérir. Le combat et les déplacements vous causent de la «Fatigue», qui est une évaluation de votre énergie. Vous pouvez simplement vous arrêter de bouger pour récupérer. Si «Fatigue» est à 100%, vous êtes en grande forme. Si vous avez 0%, vous êtes trop fatigué pour vous défendre. De la même manière, si «Wounds» (blessures) est

à 100%, vous êtes bon pour le service. Garder un œil sur ces deux éléments, il s'agit d'informations primordiales dont vous avez besoin pour décider si vous rester au combat ou si vous fuyez.

7. Les niveaux: Chacun des trois royaumes de la trilogie d'Apshai a quatre niveaux formant un total de 12 niveaux. Le niveau 1 sera toujours le plus facile. Les monstres seront de plus en plus féroces à travers les niveaux, mais les trésors et les récompenses seront plus importants.

8. Chance et probabilités: La vitesse avec laquelle vous presserez la touche correspondant à une commande, ou avec laquelle vous déplacerez la manette de jeu n'aidera en rien votre personnage lors d'un duel à l'épée avec une fourmie géante d'Apshai: l'issue du combat sera déterminé par la fatigue et les blessures, la force et les armes de votre personnage. Se trouve-t-il assez près de l'ennemi pour le frapper et ainsi de suite...

9. Les Monstres: Ils hantent et terrorisent une salle déterminée, ou errent les couloirs d'Apshai à la recherche d'une proie. Ainsi en fuyant d'une pièce vous échapperez seulement aux monstres de celle-ci.

10. Les Commandes: Conservez la carte des commandes d'Apshai sous la main. Elle comporte la plupart des commandes de base et des instructions dont vous aurez besoin dans les Donjons d'Apshai. Certaines localisent et ouvrent des portes secrètes, d'autres dévoilent des trappes cachées, administrent des élixirs de guérison et permettent de parler aux monstres.

11. Expérience: Plus votre personnage survit à cette épuisante aventure dans les donjons d'Apshai, plus son expérience grandit. Aussi longtemps que votre ordinateur reste allumé, cette expérience reste à votre personnage à travers les différents niveaux des trois royaumes d'Apshai. Même si vous avez été tué et sauvé par «Lowenthal» le magicien, votre personnage conservera le montant de son expérience. Plus vous avez d'expérience et plus vous avez de chances de faire face au défi terrifiant du Temple des Donjons.

12. Les Trésors: Une collection étincelante de trésors est cachée dans les Donjons d'Apshai. Il faut utiliser la touche «G» pour les récolter. Une fois en dehors du Donjon, l'aubergiste sera plus que satisfait de vous aider à évaluer votre trésor.

13. La Magie: Vous découvrirez des formes merveilleuses et exotiques de magie dans des potions spéciales de guérison, dans des armes au pouvoir exceptionnel et dans d'étranges herbes et fleurs.

Les règles d'Asphai



PERSONNAGES ET ARMEMENT

Dans la Temple of Apschai Trilogy comme dans les autres jeux de rôles, l'incroyable complexité des facteurs composant le plus simple des êtres humains a été résumé à quelques caractéristiques élémentaires, rapportées numériquement depuis trois minimum à une moyenne de 10 ou 11 et jusqu'à un maximum de 18. Plus ce nombre est important et plus son attribut est grand, haut et fort.

Une personne chétive de 40 kg aura une force de 6 ou moins, alors que le joueur de football professionnel moyen pourrait avoir une force de 14 ou plus. Dans les jeux de «Donjons et Dragons», ces nombres sont obtenus par un jet de trois dés, dans notre cas, l'ordinateur les génère au hasard.

Il y a six attributs de base (trois physiques et trois mentaux) utilisés dans la Temple of Apschai Trilogy pour permettre d'avoir un personnage distinct à chaque aventure du donjon.

LA FORCE: détermine quelle force physique a votre personnage, par exemple quel poids (trésor et armement) il peut porter. L'attribut de FORCE détermine aussi le poids d'une arme qu'il peut manier et l'importance des dommages que ses coups causeront à qui que ce soit ou à quoi que ce soit lors d'un combat.

LA CONSTITUTION PHYSIQUE: est une mesure de santé et d'endurance (la forme physique générale). Plus la CONSTITUTION est forte, plus votre personnage ira loin sans s'effondrer, et plus il pourra supporter de blessures avant de mourir. Parce qu'il permet de se déplacer ou de se battre sans s'épuiser, gardant ainsi l'aventurier vivant, cet attribut est peut-être l'un des plus importants.

LA DEXTERITE: est composée des réflexes, de la coordination et même de la vue. Une personne pleine de dextérité est une fine lame, elle touchera son but et saura bien se servir de son bouclier se protégeant de l'attaque d'une arme, d'une griffe ou d'une mandibule. Une personne dotée d'une très faible dextérité sera si maladroite qu'elle manquera une «vache dans un couloir».

L'INTELLIGENCE: s'explique d'elle-même, bien que dans la «Quête du Donjon» elle est limitée à ce qui peut être appelé «l'intelligence du cerveau-droit». La capacité de raisonner logiquement et de s'exprimer verbalement. Dans beaucoup de systèmes (dont

la «Quête du Donjon») l'intelligence est liée à la capacité d'utiliser la magie. Dans la Temple of Apshai Trilogy la fonction principale de l'intelligence est d'influencer la faculté de marchander avec l'aubergiste ou de parlementer avec des monstres.

L'INTUITION: complément de l'intelligence, est une mesure du sixième sens (réel? et hypothétique): perception spatiale, donnant une réponse aux informations insuffisantes, une conscience des aspects spirituels et mystiques de l'univers, de la chance pure. Quelqu'un doté d'une intuition importante aura plus de chance de détecter les portes secrètes, les pièges et les surprises désagréables. Un personnage doté d'une intuition exceptionnellement faible pourrait quand même bien trouver une porte ouverte sans signalisation.

L'EGO: mesure la puissance mentale de la pensée et la volonté. Un personnage possédant un Ego fort peut influencer plus facilement les autres (l'aubergiste ou les monstres) et combattera féroceement malgré ses blessures. Une personne ayant un Ego faible ne fera pas d'étincelles lorsque la bataille tournera à son désavantage.

Les trois attributs physiques peuvent influencer le choix de l'armement qui comprend dans la Temple of Apshai Trilogy cinq sortes d'armes tranchantes (épées), un arc et des flèches, cinq sortes d'armures, et deux différentes tailles de bouclier. Le plus souvent, plus un article est grand, lourd et cher, plus son action est efficace, quoi qu'un armement plus lourd est plus fatigant à utiliser et transporter. Une grande épée peut évidemment occasionner plus de dégâts qu'une plus petite (bien que pas nécessairement), mais elle nécessitera plus de force pour l'utiliser. Un personnage doté d'une très faible force est limité aux armes légères. L'arme la plus puissante, la grande épée, requiert deux mains et ne peut par conséquent pas être utilisée avec un bouclier.

La forme de combat la moins fatigante consiste à tirer une flèche sur le monstre à une certaine distance plutôt que d'attendre qu'il soit blessé en le combattant à l'épée. Il faut que la flèche soit tirée verticalement ou horizontalement sur le monstre pour le toucher, cependant un coup d'épée bien porté fait plus de dommage. Tenter de jouer les Robins des Bois alors qu'un monstre s'attaque à votre bras est plutôt dangereux, mais la distance de tir permet d'éviter l'usure de l'armure (et du corps).

Si vous êtes touché, mordu ou frappé, l'armure que vous portez vous protégera de ces dangers. L'attaque devra pénétrer une couche de cuir avant d'atteindre la chair. Naturellement l'armure métallique assure une plus grande protection que celle de cuir. Les boucliers empêchent que vous soyez touché, bien qu'un coup particulièrement bien placé peut déplacer le bouclier ainsi que votre personnage. Il est certain qu'un grand bouclier est une plus grande barrière à de telles attaques, mais entre les mains d'un personnage doté d'une grande dextérité, un petit bouclier sera presque aussi efficace.

Si vous désirez acheter des articles à l'aubergiste, vous devez prendre note que la Temple of Apshai Trilogy est sur le standard de «l'argent métal». Si vous êtes habitué à jouer sur un standard de «l'or métal», changez vos pièces d'or en argent et votre argent en cuivre. (Vous pouvez inverser le processus si vous désirez transférer votre trésor dans votre jeu d'aventure habituel).

Les deux premiers niveaux de chacun des royaumes de la Trilogie sont l'équivalent des niveaux un à trois des jeux de «Donjons et Dragons». Alors que les niveaux les plus faibles s'apparentent aux quatrième et sixième niveaux.

Nous vous invitons à vous rendre dans le labyrinthe. Voir et toucher les trésors, écouter et sentir les créatures qui habitent les lieux. Découvrez vous-même le monde fantastique d'Apshai!

L'AUBERGISTE

Les règles de la Temple of Apshai Trilogy étant dans la mémoire de l'ordinateur, vous avez finalement peu de choses à savoir pour jouer. Il y a cependant quelques éléments avec lesquels vous devez vous familiariser pour prendre les meilleures décisions pendant l'aventure. Les explications qui suivent décrivent l'utilisation des parties concernant «l'aubergiste» et le «maître du donjon», les commandes de contrôle du personnage, l'expérience, l'évaluation du trésor, et la résurrection d'un personnage mort.

CREER UN PERSONNAGE

Lorsque la Temple of Apshai Trilogy commence, l'aubergiste rusé vous accueille en vous présentant les choix suivants:

THUS QUOTH THE INNKEEPER:

WOULDEST THOU:

- A - RESTORE A GAME IN PROGRESS
- B - LOAD A CHARACTER FROM DISK
- C - CREATE A NEW CHARACTER AT RANDOM
- D - ENTER THINE OWN CHARACTER

STRIKE THE LETTER OF THY SELECTION

A> Reprendre une partie en cours: Si vous avez sauvegardé une partie en cours sur une disquette, cette option la rechargera en mémoire.

B> Charger un personnage d'une disquette: Si vous avez sauvegardé un personnage sur une disquette, cette option rechargera le personnage «en le conduisant à l'auberge».

C> Créer un nouveau personnage au hasard: Cette option fera créer un personnage par l'aubergiste. Celui-ci construira votre personnage au hasard et affichera ses composantes à l'écran.

D> Créer votre propre personnage: En choisissant cette option, vous créez votre propre personnage. Le maître du donjon (le programme) vous questionnera quant aux différentes caractéristiques du personnage.

Lorsque vous vous êtes choisi un nom, toutes les informations qui suivent y seront rattachées, aussi notez le pour une future utilisation.

L'aubergiste crée un personnage (votre représentant dans le jeu). Cela consiste simplement à répondre à une série de questions. Pour votre première partie vous demanderez probablement à l'aubergiste de le créer pour vous en choisissant l'option C> de l'écran de l'aubergiste (INNKEEPER SCREEN). Pour les incursions suivantes dans le donjon vous pourrez vouloir utiliser des personnages créés dans d'autres jeux de rôles, ou réutiliser un personnage déjà créé (voir EXPERIENCE). Vous pourrez réutiliser le même personnage dans le donjon aussi souvent que vous le voulez, jusqu'à sa mort (voir la rubrique «à propos de la mort et de la façon de mourir»). Si vous avez demandé à l'aubergiste de créer un personnage pour vous, il affichera les composantes suivantes:

ECRAN DU PERSONNAGE DE L'AUBERGISTE

THY QUALITIES:

INTELLIGENCE	10
INTUITION	7
EGO	9
STRENGTH	14
CONSTITUTION	11
DEXTERITY	9

THOU HAST 120 PIECES OF SILVER
CHARACTER NAME?

L'aubergiste vous a aidé à créer l'héroïque personnage qui va relever le défi des mystères anciens et des horreurs de la fable de la Temple of Apshai Trilogy. Ce

personnage devra être équipé en armure et en armes convenant parfaitement à son caractère (tempérament, courage) et à son budget. L'écran complet de l'aubergiste apparaît maintenant.

ECRAN DE L'AUBERGISTE

CHARACTER SUMMARY FOR HUPTU

INTELLIGENT	16	INTELLEN	7
EGO	12	STRNGTH	17
CONSTITUTION	9	DEATHITY	11

WEAPON	DAGGER		
ARMOR	NONE	BOW (%)	
SHIELD	NONE	MAGE ARROWS	1
ARROWS	0	FLAMES	1
SAVING	0	WEIGHT CARRIED	1
EXPERIENCE	0		
SILVER	180		

WILL THOU

- A. PURCHASE A FINE WEAPON
- B. PURCHASE A NEW SHIELD
- C. PURCHASE NEW ARMOR
- D. PURCHASE A BOW
- E. PURCHASE ARROWS
- F. PURCHASE HEALING SALVES
- G. ENTER THE DUNGEON
- H. SAVE THY CHARACTER TO DATA

ENTER THY CHOICE

Un jeune aventurier: «Huptu» avant un voyage chez l'aubergiste. Avec son maigre budget, il aura de la chance s'il s'en sort avec une épée décente et une flèche ou deux. L'aubergiste lui accorde environ deux minutes avant d'être tué et ressuscité par «le prêtre». Mais il aura plus d'expérience. Il est intelligent, il a un «ego» renforcé mais aucun bon sens. Si il persévère il pourrait devenir de première force parmi les aventuriers.

SE PROCURER L'ARMEMENT

L'aubergiste vous proposera de vous fournir des épées, des boucliers, des armures, un arc, des flèches et des baumes de guérison. Dans chacune de ces trois catégories, plusieurs objets sont répertoriés et classés d'après leur efficacité. Le premier article étant le moins efficace. Par exemple, pour les armures l'aubergiste vous offrira le choix suivant:

ECRAN D'ACHAT

TYPE	WEIGHT	OFFERED PRICE
LEATHER	9	30
RING MAIL	22	100
CHAIN MAIL	31	150
PARTIAL PLATE	47	250
FULL PLATE	63	1000

L'armure de cuir est la moins efficace tandis que l'armure métallique est la meilleure. De même les armes et les armures les plus efficaces pèsent plus lourd et sont donc plus fatigantes à porter et à utiliser (voir FATIGUE).

MARCHANDER

À côté de chaque objet à vendre est affiché un «prix proposé». Mais vous devez marchander avec l'aubergiste rusé en proposant un prix inférieur à celui proposé. Vous ne pouvez bien évidemment acheter que les objets affichés à l'écran. Tous les autres articles comme les armes magiques, l'armure magique, et hélas l'argent supplémentaire doivent être découverts dans le DONJON.

LE TEMPLE VOUS ATTEND...

Le moment est venu de pénétrer dans un des trois royaumes de la TRILOGIE. Le bruit s'est répandu parmi les habitants du DONJON: «Un nouvel aventurier vient de quitter notre ami l'aubergiste». Pour commencer votre aventure appuyez sur la touche G> «Pénétrer dans le Temple», puis choisissez le royaume et enfin choisissez un niveau sur le menu proposé par l'aubergiste. «Il y arrivera peut être juste à temps pour le déjeuner...»



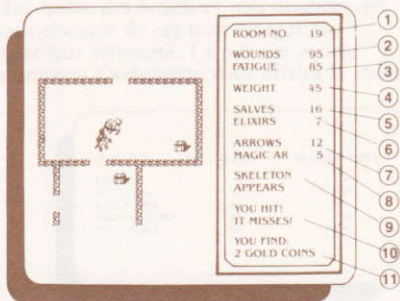
Le maître du donjon

ENTRER ET SORTIR DU DONJON

Quand vous entrez pour la première fois dans l'un des niveaux des royaumes, vous vous trouverez dans la première salle de ce niveau juste à côté de la porte. Vous arriverez toujours au même endroit en entrant dans l'un des niveaux du Donjon. A partir de cet endroit, vous êtes libre de parcourir ce niveau à votre guise. Pour quitter le Donjon ou pour changer de niveau, vous devez d'abord sortir du Donjon et ensuite entrer dans le niveau suivant.

L'ECRAN DU JEU

L'écran du jeu est divisé en deux fenêtres: celle de la «carte graphique» et celle de «Maitre du Donjon». Lorsque vous évoluez dans les royaumes de la Trilogie, le Maître du Donjon affiche dans la partie gauche de l'écran, une représentation graphique des couloirs et des salles des Donjons. Les renseignements sur votre personnage, parmi lesquels le numéro de la pièce où il se trouve, sa condition physique, ainsi que le poids des objets qu'il transporte sont affichés sur la fenêtre du «Maître du Donjon». C'est dans cette partie de l'écran qu'est affiché le compte rendu des combats avec les monstres «coup par coup». D'autres messages apparaissent aussi dans cette partie. Il y a différents messages possibles et certains peuvent apparaître en même temps. Les nombres entourés sur l'illustration ci-dessous correspondent aux descriptions ci-après.



L'ECRAN DU JEU

1. Numéro de la pièce dans laquelle vous êtes. Les couloirs ont aussi un numéro.
2. Affiche votre pourcentage de blessures (voir à propos de la mort).
3. Affiche votre pourcentage de fatigue (voir FATIGUE).
4. Affiche le poids des objets transportés.
5. Affiche le nombre des baumes possédés.
6. Affiche le nombre des élixirs possédés.
7. Affiche le nombre des flèches transportées.
8. Affiche le nombre des flèches magiques transportées.
9. Vous indique quel monstre vous combattez.
10. Affiche les messages et le compte rendu des combats.
11. Décrit le dernier trésor découvert et affiche d'autres messages importants.

LES COMMANDES D'APSHAI

Vous avez à votre disposition un certain nombre de commandes au clavier pour manœuvrer votre personnage à travers les Donjons de la Trilogie. Ces commandes sont expliquées plus loin sous trois principales rubriques: **LES DEPLACEMENTS**, **LE COMBAT**, **LES COMMANDES SPECIALES**. La «carte des commandes d'Apshai» fournie avec votre programme les résume avec leurs effets. Assurez-vous que la carte que vous avez correspond à votre modèle d'ordinateur.

LES DEPLACEMENTS

Consultez la rubrique «**COMMANDES DES DEPLACEMENTS**» sur votre carte. Elle présente toutes les commandes de mouvement utilisées pour votre ordinateur. Sur certains modèles vous devez diriger votre personnage dans la direction choisie en tournant à droite ou à gauche ou en faisant demi-tour. Ensuite vous effectuerez le déplacement de la distance choisie (1 à 9 pas). Pour d'autres modèles (dont l'IBM PC), c'est en appuyant sur les touches curseur que vous déplacez effectivement votre personnage.

Vous devez absolument vous rappeler que plus vous vous déplacez vite, plus vous vous fatiguez (voir FATIGUE). Comme les monstres ne peuvent vous suivre hors d'une salle, vous ne devrez courir que quelques fois. (Bien évidemment s'il y a un monstre dans la pièce voisine...).

UTILISATION DE LA MANETTE DE JEU ET DE LA SOURIS

Si vous avez une manette de jeu ou une souris connectée à votre ordinateur, vous pouvez l'utiliser pour contrôler votre personnage. La carte des commandes d'Apshai

vous fournit les instructions pour ces deux périphériques en fonction de votre ordinateur, mais il faut garder à l'esprit qu'une manette de jeu ou qu'une souris n'offre pas d'avantages en temps réel sur le plan de la vitesse ou des réflexes comme c'est le cas pour les jeux d'action (uniquement une facilité). Le tout-puissant Maître du Donjon conserve le droit de juger la vitesse, la puissance et l'issue de vos attaques.

COMMANDES DE COMBAT

Vous pourrez choisir parmi plusieurs commandes lorsque vous affrontez les monstres: *Attaquer*, *«Porter une botte»*, *Parer*, *Lancer une flèche*, *Lancer une flèche magique*. Les commandes de combat sont représentées par des lettres sur le clavier. Pour un accès rapide elles sont répertoriées sur la carte des commandes d'Apschai.

ATTAQUER: L'attaque correspond à un simple coup d'épée, mais votre adversaire doit être à votre portée sinon le Maître du Donjon affichera le message «TOO FAR TO HIT», (hors d'atteinte).

«PORTER UNE BOTTE»: Il s'agit d'une attaque de pointe destinée à infliger des blessures mortelles aux monstres, et éviter d'être blessé par eux. Cependant si cette forme augmente vos chances de blesser les monstres, elle leur donne aussi plus de facilité pour vous atteindre. La «botte» nécessite plus d'énergie, ce qui signifie que votre pourcentage de fatigue diminue substantiellement.

PARER: La parade vous protège contre l'attaque des monstres tout en conservant votre énergie (FATIGUE). Mais si vous parez, vous aurez plus de mal à atteindre les monstres. L'esquive nous permet aussi de vous reposer et de récupérer votre énergie sans baisser votre garde.

L'ARC ET LES FLECHES: Lors d'une attaque à l'aide de l'arc et des flèches, vous devez faire face au monstre (plus vous en êtes éloigné, mieux c'est, puisqu'il ne peut vous atteindre à moins qu'il ne soit proche de vous). Si vous tentez de tirer une flèche sur un monstre à proximité, il devient plus aisé pour lui de vous dévorer parce que vous pourrez moins parer son attaque. Le Maître du Donjon présume que vous atteignez systématiquement le monstre à la tête avec une flèche de bois.

LES FLECHES MAGIQUES: Elles sont aussi de bonnes armes à longue portée. Cependant vous aurez plus de chance d'atteindre votre cible et elles causeront plus de dommages qu'une flèche ordinaire. Les flèches magiques se trouvent uniquement dans le Donjon. En effet aucun possesseur de l'une d'entre elles ne peut les vendre. Utiliser une flèche de quelle catégorie qu'elle soit permet d'économiser de l'énergie (FATIGUE).

COMMANDES SPECIALES

Elles vous permettent aussi bien de vous soigner que d'essayer de parler à un monstre. Toutes ces commandes sont regroupées sur la «carte des commandes» et sont décrites dans les paragraphes qui suivent.

OUVRIR LES PORTES: Les salles comportent au moins une porte (voir aussi le paragraphe «Portes secrètes» ci-après) qui doit être ouverte avant d'être franchie. Pour ouvrir une porte il faut être à un pas d'elle. Il faut lui faire face (assurez-vous d'être bien dans l'axe) et appuyez sur la commande «Ouvrir la Porte». La porte s'ouvrira vous permettant ainsi de la franchir et de passer dans la pièce voisine.

Une fois qu'une porte est ouverte elle le reste sauf si vous changez de niveau ou si vous réinitialisez le jeu. Elle demeure ouverte si vous sauvegardez le jeu.

PORTES SECRETES: Les portes secrètes sont invisibles et doivent être localisées avant de pouvoir être ouvertes. Pour cela il faut utiliser la commande «Chercher les portes secrètes». N'oubliez pas de bien vous placer face au mur à examiner sans pour autant en être trop près. Le Maître du Donjon vous répondra soit «NOTHING» (rien trouvé) soit «SECRET DOOR» (porte secrète). Ne vous laissez pas abuser par la réponse «NOTHING», car parfois les portes secrètes ne pourront être localisées qu'après plusieurs tentatives. Une fois ouverte, la porte secrète s'utilise comme une porte ordinaire.

LES PIEGES: Un piège peut se présenter sous de nombreuses formes allant des fléchettes qui jaillissent d'un coffre au trésor, jusqu'à la trappe dans le plancher. Il peut se trouver n'importe où dans une salle, mais il n'y a en pas forcément dans chaque salle. Vous pouvez chercher un piège en utilisant l'instruction «Chercher les pièges» de la carte des commandes d'Apsai. Comme pour les portes secrètes, il se peut que vous «ratiez» un piège, mais vous pouvez chercher autant que vous le voulez. Quand vous découvrirez un piège, il apparaîtra vous permettant ainsi de l'éviter (en le contournant).

DECOUVERTE D'UN TRESOR: Pour découvrir à quelle sorte de trésor vous avez affaire dans une salle, vous devez tout d'abord vous en approcher à un pas, le prendre en utilisant la commande «Ramasser un Trésor» (cependant il peut être sage de savoir s'il s'agit d'un piège).

Le Maître du Donjon mémorise vos trésors et en affiche la liste à la fin de votre aventure, une fois de retour à l'auberge (voir la rubrique «Evaluation des trésors»).

Remarque: Si vous trouvez une épée dans le Donjon, vous devez abandonner votre ancienne épée avant de pouvoir utiliser la nouvelle. Les épées sont très jalouses des

attentions que leur porte leur propriétaire! Vous avez toujours la possibilité d'ignorer la nouvelle épée et de conserver l'ancienne.

SE DEBARRASSER D'UN TRESOR: Si vous décidiez de ne pas conserver un trésor que vous avez ramassé, vous pouvez vous en débarrasser à n'importe quel moment en utilisant la commande «Jeter un Trésor» et en tapant le numéro du trésor correspondant.

ECOUTER ET S'INFORMER: Tous les personnages que visitent la Temple of Apschai Trilogy ont «une puissance d'écoute spéciale». En utilisant la commande «Rechercher les monstres» (ou écouter les monstres) vous pouvez détecter leur présence dans une salle voisine, même à travers un mur ou une porte. Cette commande ne fonctionne que si vous êtes bien en face du mur ou de la porte. Elle est similaire à celle de «Rechercher les pièges» ou celle de «Chercher les portes secrètes» en ceci qu'il y a toujours une chance que vous n'entendiez rien dans la salle d'à côté même s'il y a vraiment un monstre qui vous guette. Lorsque cette commande est utilisée, le Maître du Donjon vous répond soit «NOTHING» (rien trouvé) soit le nom de la créature cachée.

PARLER AUX MONSTRES: En tant que voyageur du Donjon, vous avez une possibilité de «Parler avec les monstres». Cette commande vous donne une chance d'éviter le combat avec un monstre. Si la créature est de bonne humeur quand vous lui parlez, elle vous dira de passer votre chemin et de ne pas toucher au trésor dont elle a la garde. Cependant si vous l'attaquez quand même ou si vous touchez au trésor, le monstre vous poursuivra. Méfiez-vous! Certains monstres haïssent tous les aventuriers!

SE SOIGNER: Il y a deux choses que vous pouvez utiliser pour soigner vos blessures: des baumes et des élixirs. L'un et l'autre peuvent être utilisés à n'importe quel moment, y compris pendant le combat. Dans ce cas, la créature aurait le champ libre. Vous pouvez vous reposer pendant que vous vous soignez.

LES BAUMES: Chaque baume acheté à l'aubergiste vous soignera certaines des blessures que vous aurez subies. Le pourcentage de blessures (WOUNDS) varie selon votre personnage. Le Maître du Donjon enregistre le nombre de baumes que vous possédez, ceux que vous utilisez et ceux qui restent. Vous constaterez que le nombre près de la rubrique «WOUNDS» (blessures) sur l'écran de contrôle a changé. Si vous tentez d'utiliser un baume alors que vous n'en avez plus, le Maître du Donjon affichera le message «NONE LEFT» (il n'en reste plus).

LES ELIXIRS: Ces «rafraîchissements exotiques» opèrent de la même façon que les baumes, à cela près qu'ils sont plus efficaces et qu'ils soignent un plus grand nombre de plaies. Les élixirs doivent être découverts dans le Donjon et ne peuvent être achetés à l'aubergiste. Pour utiliser cette commande, frappez la touche indiquée sur votre carte des commandes.

LA FATIGUE: Votre taux de fatigue indique combien d'énergie il vous reste à tout moment. Des actes exceptionnels se traduisent par une dépense d'énergie importante. Mais c'est de votre personnage que dépend la distinction d'acte exceptionnel et la quantité d'énergie dépensée. Marcher et tirer des flèches permet de récupérer de l'énergie. Des activités comme courir, se battre et transporter de lourds objets consomment plus d'énergie. La quantité d'énergie utilisée pour une activité dépend aussi de vos blessures. Plus vous êtes blessé et plus l'accomplissement d'une tâche vous coûtera.

Si vous utilisez plus d'énergie que vous n'en avez (le nombre devient négatif) vous tomberez sur le sol, pantelant. Ce n'est que lorsque vous aurez récupéré que vous pourrez vous battre ou vous déplacer à nouveau (c'est-à-dire qu'un nombre positif apparaisse).

Le Maître du Donjon enregistre et affiche la quantité d'énergie qu'il vous reste. C'est pourquoi si la rubrique FATIGUE est à 100 % cela signifie que toute votre énergie est disponible.

RECUPERER DE L'ENERGIE: Alors que vous ne pouvez accumuler plus d'énergie que vous n'en avez au début du jeu, vous pouvez récupérer de l'énergie de plusieurs manières. La plus rapide consiste à arrêter tout mouvement (bien que cela puisse être dangereux). Vous pouvez aussi récupérer en tirant vos flèches ou en marchant plus lentement. L'utilisation des commandes spéciales permet d'économiser de l'énergie. Toutefois à chaque repos, vous avez une chance de rencontrer un monstre errant (voir la rubrique «LES MONSTRES»).

L'EVALUATION DES TRESORS:

Une fois de retour à l'abri dans l'auberge, l'aubergiste va procéder à l'inventaire de tous les trésors que vous aurez découverts durant votre périple et ajoutera leur valeur à la somme d'argent que vous avez. Si vous avez l'intention de conserver votre personnage au cours d'une prochaine partie, sauvegardez-le sur disquette ou notez le montant pour pouvoir le réutiliser la fois prochaine.

L'EXPERIENCE

A chaque fois que vous réussirez une expédition dans le Donjon vous recevrez des points d'«Expérience», ce qui signifie que vous devenez un aventurier meilleur et plus puissant. Le Maître du Donjon détermine ce nombre qui est basé sur ce que vous avez accompli dans le Donjon. En résumé, plus vous aurez d'expérience et plus vous serez capable de faire face à des situations difficiles, vous pourrez remarquer des

améliorations à propos de votre personnage. Celles-ci se produisent irrégulièrement et ne sont pas immédiatement évidentes. L'une d'entre elles consiste à pouvoir blesser plus facilement les créatures et à être plus difficilement blessé par elles.

Une fois le programme chargé, il conserve en permanence le montant de votre expérience. Ainsi si vous revenez à l'auberge pour renouveler votre armement, le Maître du Donjon fait la somme totale de votre expérience pour la prochaine aventure.

SAUVEGARDE DES PERSONNAGES ET DU JEU:

Le Maître du Donjon conserve toutes les composantes de votre personnage c'est-à-dire: l'Expérience, la Fatigue, les Trésors, les Armes, la Force et il continue sa tâche jusqu'à ce que vous quittiez le Donjon et sauvegardiez votre personnage, quittiez le jeu et créiez un nouveau personnage ou que vous éteignez l'ordinateur.

Si vous avez sauvegardé votre personnage sur disquette, toutes ses caractéristiques (affichées sur «l'écran de l'aubergiste») seront reprises telles qu'elles étaient, par le Maître du Donjon à la prochaine aventure.

Le programme de la Temple of Apshai Trilogy a prévu la sauvegarde possible jusqu'à cinquante personnages et une partie par «disquette programme». La carte des commandes d'Apshai ou le Guide d'Apshai (pour les IBM PC et Macintosh) donnent plus d'explications sur les instructions de sauvegarde sur l'ordinateur que vous possédez.

— **Sauvegarder une partie:** Vous pouvez à tout moment sauvegarder une partie en cours, en entrant la commande «SAVE GAME» indiquée sur la carte des commandes d'Apshai. Vous ne devez pas pour cela retourner à un menu.

— **Sauvegarder un personnage:** Pour sauvegarder les caractéristiques d'un personnage vous pouvez soit entrer directement et à tout moment la commande «SAVE CHARACTER» au clavier soit choisir l'option «SAVE THY CHARACTER TO DISK» (sauvegarder ce personnage sur disquette), qui se trouve au menu de l'aubergiste.

Pour plus de précisions reportez-vous à votre «Carte des Commandes».



LE CORPS ET L'ÂME

A PROPOS DE LA MORT ET DE LA FAÇON DE MOURIR:

A chaque fois qu'un monstre vous attaque, il y a une possibilité (qui dépend du type d'armure que vous portez) que votre armure soit transpercée et que vous soyez blessé. Le Maître du Donjon conserve et affiche en permanence le pourcentage de vos blessures (le nombre affiché à côté de «WOUNDS» est toujours le pourcentage de vie qui vous reste). Ainsi, s'il est affiché «WOUNDS = 90 %» vous n'avez que dix pour cent de blessures.

Vous pouvez vous soigner à tout moment avec un baume ou un élixir (voir la rubrique «Se Soigner»). Vous pouvez continuer à agir normalement jusqu'à ce que votre pourcentage atteigne 0 %, ou moins (mis à part le fait que votre fatigue augmente). A ce moment précis vous êtes mort. Toutefois il y a une chance pour que vous soyez «rappelé d'entre les morts». Le paragraphe suivant vous expliquera ce phénomène en détail.

LA RESURRECTION:

Si après ce «dur labeur» vous veniez à mourir, ne paniquez pas. Tout n'est pas encore perdu. Après tout vous n'êtes pas le seul aventurier dans le Donjon et une «bonne âme» peut, ayant découvert votre corps étendu sur le sol, décider de vous sortir de là et veiller à ce que vous soyez ressuscité.

Bien évidemment, après s'être donné toute cette peine, elle demandera quelque chose en échange comme remerciements.

Si vous veniez à mourir, vous, et tous vos biens pourraient simplement être dévorés par un monstre errant. (La chair fraîche d'un aventurier est considérée comme un met délicat par les monstres occupant le Donjon). Ceci dans le pire des cas. Vous pouvez aussi être découvert par l'un de ces trois personnages: un nain, un sorcier et un prêtre. Ils vous demanderont tous quelque chose en paiement.

Le Maître du Donjon vous dira immédiatement quelle est, des quatre possibilités, celle qui s'est produite.

LES HABITANTS DU DONJON

LES AMIS DU DONJON

LE NAIN: Etre découvert par «Olias le Nain» est la pire des circonstances. Bien qu'il n'aille pas jusqu'à vous dévorer, il vous prendra tout votre argent, y compris les pierres précieuses, les bijoux et tout objet magique que vous pourriez posséder. Ceci inclus les épées magiques, armure et flèches. Vous serez vivant mais terriblement pauvre.

LE SORCIER: «Lowenthal le Sorcier» est à peine plus facile à satisfaire qu'Olias. Pour votre vie il vous demandera tous les objets magiques que vous pourriez avoir, vous laissant ainsi tout votre argent, pierres précieuses, bijoux, armes et armure.

LE PRETRE: Les plus chanceux seront découverts par «Bendic» le prêtre errant. Cette bonne âme (si elle arrive à trouver la sortie du Donjon) vous rendra la vie en vous demandant juste de faire un don à sa secte une fois de retour à l'auberge.

LES MONSTRES

Il est utile de savoir qu'il existe des monstres «errants» et «stationnaires». A chaque fois que vous changez de royaume ou de niveau vous retrouverez ces monstres.

«stationnaires» à la même place qu'ils avaient lorsque vous les avez quittés. Ceux-ci sont en principe là pour garder un trésor précis. Un monstre «errant» est placé au hasard par le Maître du Donjon et peut apparaître n'importe où et n'importe quand.

Vous ne risquez pas de rencontrer les créatures les plus dangereuses au premier niveau des royaumes de la Trilogie. Les créatures ont été placées de manière raisonnable et leur force correspond au niveau du royaume choisi. Mais ne soyez pas étonné si le même monstre vous oppose plus de résistance à la deuxième rencontre à un niveau différent car lui aussi aura acquis de l'expérience.

Qu'il s'agisse d'une créature errante ou non, aucune des deux ne vous suivra en dehors d'une salle, mais elles vous attendront dans cette salle. Les monstres de la Temple of Apshai Trilogy sont extrêmement patients...

